Design *in* Translation

Ontophanie

Sonita Dhuez

---

1. Définition

« Ontophanie » signifie « Apparition de l'être ».
Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, consulté le 23/03/2022, URL : https://www.cnrtl.fr/definition/ontophanie

Cette définition restant quelque peu vague, ces citations de Stéphane Vial vont permettre d'éclairer la notion :

> *« Par phénoménalité des phénomènes, nous entendons la manière dont l'être (ontos) nous apparaît (phaïnomenon), en tant que celle-ci induit une qualité particulière de se-sentir-au-monde. Nous l'appelons ontophanie, au sens étymologique du terme tel qu'il a été initié par Mircea Eliade et qui signifie que quelque chose se montre à nous. »*

Stéphane VIAL, *L'Être et l'Écran*, Paris, PUF, 2013, p. 110.

> *« Il propose intentionnellement des nouvelles ontophanies qui font de l'objet de nouvelles expériences-à-vivre. »**

Stéphane VIAL, *Court traité du design*, Paris, PUF, 2014, p. 37.

Nous comprenons en effet que, dans le champ du design, l'ontophanie est un des effets produit par le design.

2. Du français vers d'autres langues

Bien qu'il existe dans d'autres langues (en anglais « ontophany », en italien « ontofania « , par exemple), le terme ontophanie est utilisé en premier lieu dans la langue française par Mircea Eliade dans *Le sacré et le Profane*[1]. Le mot est construit à partir des mots grecs *εἰμί* « je suis », et *φαίνω*, « se manifester ».
D'une langue à une autre, la traduction est la même qu'en français et son sens est identique. En anglais, « ontophany » est traduit comme tel : « manifestation of Being ». Voici un exemple d'occurrence du terme : « In this chapter I explain why I have suggested introducing the

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:12:54, depuis le 216.73.216.42

phenomenological concept of ontophany (manifestation of being)[2] ».
Ce mot a donc son équivalent dans les autres langues, même s'il semble ne pas beaucoup être utilisé dans des textes autres qu'en français. En effet, la recherche d'occurrences aboutit le plus souvent, voire toujours, à l'utilisation qu'en fait Stéphane Vial dans ses ouvrages tels *Voir et percevoir à l'ère numérique : théorie de l'ontophanie*, ainsi que *Court traité du design*.

3. Explication du concept et problématisation

Stéphane Vial fait beaucoup référence à l'ontophanie dans ses ouvrages. Dans une interview, l'auteur définit le terme ainsi : « l'ontophanie définit le processus d'apparition de l'être. Dans ce contexte, l'être peut se rapporter au visage, à la chaise, au paysage, à l'architecture, à la ville, en résumé à tout ce qui est donné à notre conscience et à notre perception[3] ». C'est donc comment l'être apparaît, comment nous percevons l'existence de l'être, notamment au plan du design et du numérique, car « le design ne fait rien d'autre que modifier le régime qualitatif de l'expérience d'exister, c'est-à-dire d'être-présent-au-monde, en jouant sur la manière dont l'être (ontos) nous apparaît (phaïnô)[4] ».

Cette notion se lie au design toujours avec Stéphane Vial, dans son *Court traité du design*, où « l'effet ontophanique » serait une des trois dimensions de ce qu'il appelle « effet de design » - les deux autres sont « l'effet callimorphique » et « l'effet socioplastique ». Cette première dimension, Stéphane Vial la relie à « l'effet d'expérience » du design, car c'est avant tout quelque chose qui se vit et qui en change notre expérience vécue. En effet, « la valeur d'expérience est donc au cœur du design. Là où il n'y a rien à vivre ou à éprouver, il n'y a pas d'*effet de design*. Le design n'est rien d'autre qu'un générateur d'expériences-à-vivre, que ce soit à travers des produits de grande consommation, des installations urbaines ou des services numériques. Ce qu'il modifie, c'est la qualité de l'expérience vécue de l'usage[5] ».

4. Illustration

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:12:54, depuis le 216.73.216.42

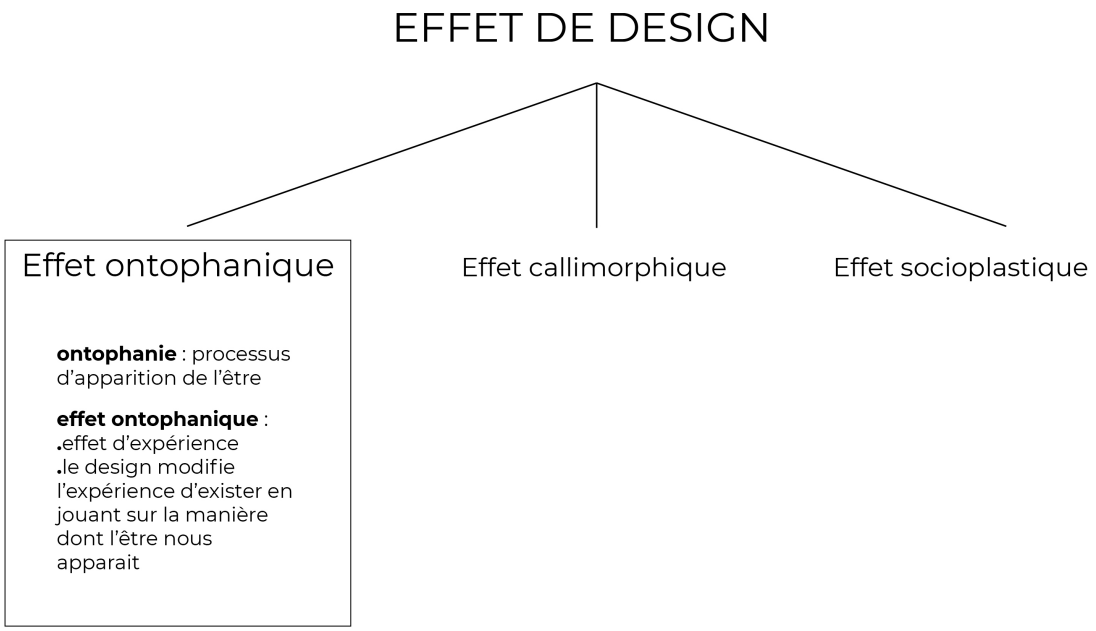


Figure 1. *Ontophanie et effet de design*, Sonita Dhuez

Sonita DHUEZ, Licence 3 « Design, Arts, Médias », Paris 1-Panthéon-Sorbonne, 2021-2022.

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:12:54, depuis le 216.73.216.42

1. Mircea Eliade, *Le sacré et le Profane*, Paris, Gallimard, 1965.
2. « Dans ce chapitre, j'explique pourquoi j'ai proposé d\'introduire le concept phénoménologique d'ontophanie (manifestation de l\'être). » : *cf.*
3. Sur le design et le numérique, plus spécifiquement sur l'ontophanie et le
4. Stéphane Vial, *Court traité du design*, Paris, PUF, Quadrige, 2014, p. 37.
5. *Ibidem*, p. 36.

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:12:54, depuis le 216.73.216.42